

болуы керек және буфеттермен. Кабырғаларды әшекей көрсетілетін маңызды талап және итерген, аралықта 250–300 Гц-ші көтерілген дыбыс жұтатын қабілеттілікті болып көрінеді.

Қоректің кәсіпорындарын интерьерде ерекше орын сәулетшілік - кеңістіктің шешімі айналыс итерген. Архитектуралық тәсілдер мында көпті пайдалануға болады. Түскі ас залдарында толық зауыт әзірліктің материалдарын перспективалық қолданылу.

Композициялық міндеттер де, техникалық та түскі ас залдарын жарықтың жайылған қабылдауы, дәмхана және шешілуге қилы рұқсат берген аспалы шырағандардың мейрамханалары. Оларды жеке залдар, зрительноны ерекшелеуге жай жіктелуге болады тағы сол сияқтылар, мұндай жарық жобалай үстелдерде жарықталғандықтың құлама еске сақтау керек, және өткел жолдардағы сегіз асуы керек – он еселі шама.

Жанып тұрушы төбе түрінде жарық беруші қондырғы үлкен өлшемді залдарда қолдану үшін ұсынылған болуы мүмкін.

Жалпы жарықтандырудың жүйесіне қосымша ретінді қабырға немесе үстелге қоятын шамдар бола алады.

#### **Қолданылған әдебиеттер тізімі**

1. Бретт М. Плитка в дизайне интерьеров // Энциклопедия. – Арт-родник, 2008.
2. Кэхилл К. Дизайн туалетных помещений. – Москва: Ниола 21 век, 2004.
3. Мартин З., Джулиус П. Основы эргономики // Человек, пространство, интерьер. – Изобразительное искусство, 2006.
4. Литвинов В. И. Практика современной экспозиции. – Москва, 2010.
5. Фриман Н. Цвет. – Журнал SPEECH, 2010. – № 6.

УДК 72.01

#### **ЦЕНТР ТРАДИЦИОННЫХ ИГР**

**Ли Анастасия Аркадьевна**

[morichi.11@mail.ru](mailto:morichi.11@mail.ru)

Студентка 5 курса по ОП 6В02120 - «Дизайн» Архитектурно-строительного факультета,  
кафедры «Дизайн и инженерная графика»,  
ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Нур-Султан, Казахстан  
Научный руководитель – к.т.н., и.о. доцент Байжанова Ж.Б.

Традиционные игры – это те типичные для региона или страны виды деятельности, которые осуществляются без помощи и вмешательства технологически сложных игрушек, необходимо только использовать собственное тело или ресурсы, которые можно легко получить из природы, это могут быть камни, ветки, земля, цветы или предметы домашнего обихода, такие как пуговицы, нитки, веревки, доски и т. д. Эти мероприятия позволяют детям больше узнать о культурных корнях своего региона, способствуя сохранению культуры страны.

Они являются источником передачи знаний, традиций и культуры других времен, факт их реактивации предполагает углубление в корни и возможность лучше понять настоящее. Его постоянная практика как в обществе, так и в школе рассматривается как проявление детской независимости, которая сотрудничает с развитием двигательных навыков и способностей, поощряя активную и совместную игру среди мальчиков и девочек перед лицом технологической культуры, которая поощряет физическую активность.

Их цель может быть переменной, и они могут выполняться индивидуально или коллективно, хотя обычно они основаны на взаимодействии двух или более игроков, и их правила в основном просты. Это деятельность, которую дети выполняют для простого удовольствия от игры, они сами решают, когда, где и как играть. Для них не нужно использовать много материалов, а необходимые стоят не очень дорого.

Среди типичных действий, в которых используются предметы, являются: вихревое движение, йо-йо, гурруфио, вращение, метры, гонки в мешках, скакалка, палка и т. д. В то время как типичными действиями, в которых не используются предметы, являются: кошки-мышки,

слепой, прятки, лимонный эль, чайная свеча и т. д.

Говорить об антологии традиционных игр – значит говорить о происхождении каждой страны, поскольку на самом деле каждое занятие является коренным и отражает культуру этой нации. Все это начинается от традиционных игр на детской площадке до использования инструментов или предметов, среди которых шарики, мячи или мячи и веревки. Первыми занятиями с инструментами были настольные, то есть домино, карты и доски.

Этими традиционными играми и их правилами пользовались взрослые, однако мало-помалу они полюбились некоторым детям и подросткам. Теперь, говоря о традиционных детских играх без предметов, это были игры на свежем воздухе и бег на улице.

Им удастся максимально развить навыки и способности малышей, это отлично, потому что они могут пригодиться в будущем в разных сферах. Мероприятия специально предназначены для того, чтобы отвлечь детей, особенно если они находятся в контакте с природой. Наконец, они улучшают психомоторную часть детей, поэтому это импульс к улучшению здоровья каждого.

В традиционных играх, объясненных на примерах, вы можете найти множество развлекательных модальностей, например, угадайку, в которой вы должны угадать персонажа, животное, страну, предмет и т. д.

Есть также детские игры, такие как волчок (у вас есть волчок с фитилем, который заставляет его вращаться, когда его бросают с силой) и метры (которые бросают друг за другом), игры девочек, такие как прыжки со скакалкой (это можно сделать индивидуально или в группе, это зависит от количества девушек, которые хотят играть), в том числе.

В некоторых странах Латинской Америки, таких как Венесуэла, Эквадор и Мексика, играют в прятки, игра, основанная на том, что ребенок считает вслух до 30, но всегда смотрит на стену. Пока малыш считает, остальные прячутся в разных уголках дома, сада или места, где они играют. Задача состоит в том, чтобы ребенок, который рассчитывал, найти своих друзей за самое короткое время. Побеждает тот, кого найдут последним.

Традиционные игры – это исконные забавы на традиционных праздниках, или праздниках народного календаря. Название «традиционные игры» появилось как производное от понятия «традиционный образ жизни» и является составной частью понятий «традиционная культура» и «традиционные праздники». Традиционные игры проводятся в рамках обрядов и праздников народного календаря или традиционных праздников, которые приурочены к солнечно-лунному циклу и сельскохозяйственным событиям в течение года, поэтому совпадают сроки их проведения у большинства народов схожих ландшафтно-климатических зон. Участники традиционных игр стремятся использовать традиционные костюмы или какие-то их элементы (накидки, штаны, шапки, пояса, обувь).

Игры и праздники имели и имеют огромное общественное значение. Традиционные народные развлечения в той или иной степени охватывают различные сферы хозяйственной, повседневной, духовной жизни казахского народа. Возникнув в глубокой древности в кочевой среде, традиционные игры отражают особенности мировоззрения и материальной культуры казахов и, кроме того, выполняют важные воспитательные, эстетические и ритуальные функции.

Игры и праздники во все времена имели огромное общественное значение. Возникновение их относится к далекой древности, в своем развитии они прошли ряд последовательно сменявшихся форм, соответствовавшим общественным отношениям и хозяйственной деятельности народа.

Игры и развлечения выполняли всегда и общественные функции, такие как воспитательные, военно-спортивные, ритуальные, зрелищно-эстетические, коммуникативные и др.

Классификация традиционных игр основана на двух признаках – этническом и календарном. Этнический статус игр (русских, якутских и др.) определяется ритуально-семиотическими признаками. Календарный статус игр определяется национальными праздниками, в дни которых они проводятся. И в этом их радикальное отличие от спорта, где праздник изначально представляет собой отсутствующую структуру.

Программа традиционных игр устанавливается в соответствии с календарем и этническими статусами. Соревнования могут быть двух видов:

- 1) Без выявления победителя (так называемые игры для развлечения), исторически известные как «исконная игра»;
- 2) С выявлением победителя, который мы назвали «этносport». Практика этноспорта

основана на принципах обычного права – исторически сложившихся способов оценки результатов на основе традиционных критериев. Напротив, так называемые «национальные виды спорта» в современном праве детерминистичны с процессуальным аспектом, выраженным в конкретной метрике состязательного процесса (начисление очков и измерение времени).

Типология традиционных игр в контексте теории этноспорта строится по этническому признаку - например, русский этноспорт, бурятский этноспорт и др. Кроме того, для удобства интеграции в существующую спортивную классификацию типология строится и по видам соревнований, представленные производными (условными) категориями:

- Традиционный бой (борьба, борьба с тростью, кулачный бой, бой с оружием, смешанный бой);
- Традиционные игровые состязания (дуэли и командные виды);
- Традиционная гимнастика и танцы;
- Традиционные прыжки (в длину и через препятствие);
- Традиционные логические игры (абстрактное построение цифр, цифр и букв);
- Традиционные гонки (скачки, скачки, катание на санях, плавание, гребля на лодке или плоту);
- Традиционная стрельба и метание (нож, топор, метла);
- Традиционная тяга и перетягивание (веревка, палки);
- Традиционное поднятие тяжестей (камни, бревна, мешки).

Нередко традиционные игры пытаются представить путем проведения сложных соревнований по спортивным исконным видам игр (так называемым национальным видам спорта), но это противоречит их природе. Лишенная этнической составляющей исконная игра с подсчетом очков и хронометражем (о чем, к тому же, никто не предупреждает, потому что на национальных праздниках не принято использовать плакат) выглядит довольно дико. Кроме того, соревнование разных народов в отрыве от их праздничной и обрядовой культуры противоречит как идее сохранения культурного многообразия, так и идее спорта, т.е. полной унификации состязательного процесса. Мировая практика вместе со здравым смыслом показывают, что традиционные игры должны проводиться в полном соответствии с народными обычаями, когда побеждает тот, кто прибежал первым, кто повалил соперника на спину или заставил его коснуться земли, кто выше прыгнул или дальше и т.д.

Изучение мировых аналогов центров с традиционными играми.

Проведя небольшое исследование выяснилось, что нет никакой информации о наличии за рубежом специализированных мест для проведения особых мероприятий, связанных непосредственно с традиционными играми. Удалось лишь найти информацию о Komunitas Hong, или сообществе Хонг, однако, сообщество предназначено не только для игр. Основной целью сообщества является сохранение и продолжение памяти традиционных игр Индонезии.

Komunitas Hong является частью гораздо большей картины. Фактически, эта группа смогла задокументировать 250 традиционных суданских игр, 213 традиционных игр из Центральной и Восточной Явы, 50 типов традиционных игр из Лампунга и более 300 игр из разных частей Индонезии.

Их цель – стать исследовательским центром традиционных и народных игр в Азии и Африке. В данные традиционные и народные игры почти всегда играют группами или, по крайней мере, два человека. Игры и игрушки сделаны из бамбука, листьев, каучука, скорлупы и листьев кокосовых орехов, банановых листьев, дерева, камня, коры и даже травы и семян.

Мохаммад Зайни Алиф, которого также зовут Канг Зайни, занимается исследованиями в области искусства и культуры с 1996 года, основав Komunitas Hong в 2005 году. Он считает, что электронные игры по-прежнему полезны для тренировки способностей ребенка, но говорит, что в этих играх конечным результатом является победа или поражение. Игры, в которые мы играли в Komunitas Hong, не имели конечного результата, а были просто смехом и весельем.

Также выяснилось, что в Китае и еще нескольких странах Азии из-за отсутствия специальных мест можно увидеть, как на улицах, в переулках люди сидят и играют в различные традиционные игры. В некоторых же странах играм отводят место в небольших кофейных заведениях, в культурных центрах, либо изредка проводя небольшие праздничные мероприятия.

В Республике Корея же существует <sup>6046</sup> большое количество как и спонсированных

государством, так и частных центров культуры. Подобные центры представляют собой комфортное пространство, в которых любой желающий может побольше узнать о традиционных развлечениях предков. В центре есть возможность не только обучиться танцам и пению, а также и познакомиться с традиционными играми. Одним из таких центров является Корейский центр традиционной культуры в городе Чонджу - представительном центре традиционной культуры Кореи, с целью проведения национальной корейской культурной политики.

Центр направляет все силы популяризацию, индустриализацию и глобализацию традиционной культуры посредством процесса наследования и развития собственной традиционной культуры и воссоздания ее в форме конвергенции и слияния. В центре культуры проводятся различные программы, такие как выставки, представления, образовательные программы, к которым каждый может легко получить доступ и наслаждаться в повседневной жизни. Взрослые и дети каждый день собираются в таком излюбившемся всем месте и играют в веселые традиционные игры в кругу семьи и друзей.

Необходимость создания проекта подтверждается тем, что в такой многонациональной стране, как Казахстан, большое внимание уделяется созданию благоприятных условий для жизни этнических меньшинств с целью сохранения культурных обычаев и традиций. Молодежь с каждым годом теряет интерес к национальной культуре. Поскольку игры также являются неотъемлемой частью элементов национального искусства, дом традиционных игр смог бы оказать большую помощь в популяризации этнической культуры и художественной самодеятельности.

#### **Список использованных источников**

1. Додсворт С. Фундаментальные основы дизайна интерьеров: учебное пособие = The Fundamentals of Interior Design / пер. А. Мазурова, Д. Д. Шевченко, К. Макарова. – М.: Тридэ Кукинг, 2011. – 184 с. – (Дизайн).
2. Змановских Э. В. Художественные приемы и технологические средства в дизайне интерьера общественных зданий / автореферат дис. ... кандидата технических наук : 17.00.06. – СПб.: С.-Петербург. гос. ун-т технологии и дизайна, 2009. – 20 с.
3. Митрофанова Е. В. Дизайн интерьера ресторанных заведений России конца XIX-начала XXI веков / диссертация ... кандидата искусствоведения : 24.00.01. – Ярославль: Ярослав. гос. пед. ун-т имени К. Д. Ушинского, 2006. – 231 с.
4. Пайл Д. 6000 лет истории архитектуры и дизайна. История дизайна интерьеров = A History of Interior Design / пер. сангл. О. И. Сергеевой. – М.: Астрель, 2011. – 463 с. – 1250 экз.
5. Панкратова А. В. Дизайн интерьера как семиотическая структура : диссертация ... кандидата философских наук : 24.00.01. – Смоленск: Нижегород. гос. архитектур.-строит. ун-т, 2007. – 178 с.
6. Протопопов В. В. Дизайн интерьера : (Теория и практика организации домаш. интерьера). – М., Ростов н/Д.: Март, 2004. – Стб. 126 – (Архитектурное образование).
7. Пьянкова Н. С. Неорационалистические методы формообразования в дизайне интерьера 2000-х гг. / автореферат дис. ... кандидата искусствоведения : 17.00.06. – Екатеринбург: Ур. гос. архитектур.-худож. акад., 2012. – 20 с.
8. Свестельник З. В. Культурные традиции в современном китайском дизайне интерьера: (на примере ресторанов национальной кухни). – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2010. – 151 с.
9. Софиева Н. И. Дизайн интерьера: стили, тенденции, материалы. – М.: Эксмо, 2012. – 655 с. – (Интерьер и благоустройство дома).
10. Третьякова М. С. Принципы традиционной японской „эстетики мимолётности“ в современном дизайне интерьера / автореферат дис. ... кандидата искусствоведения : 17.00.06. – Екатеринбург: Ур. гос. архитектур.-худож. акад., 2012. – 21 с

ӨОК 712. 41.3

### **ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ КАЗАХСКОЙ ГРАФИКИ И ЕЕ ВЛИЯНИЕ НА ЭТНОДИЗАЙН СОВРЕМЕННОГО КАЗАХСТАНА**